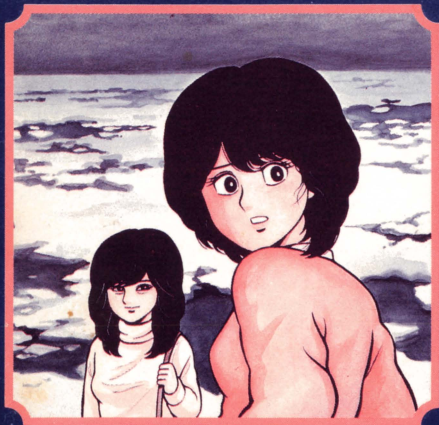
任天堂 ファミリーコンピュータ

北海道連鎖殺人

オホーツクに消ゆ



取り扱い説明書

このたびはログインソフトシリーズ第１弾、『**北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ**』をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。ご使用前に取り扱いかた、使用上の注意など、この〝取り扱い説明書〟をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。また、この〝取り扱い説明書〟は大切に保管してください。

使用上の注意

１）精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、絶対に分解はしないようにしてください。

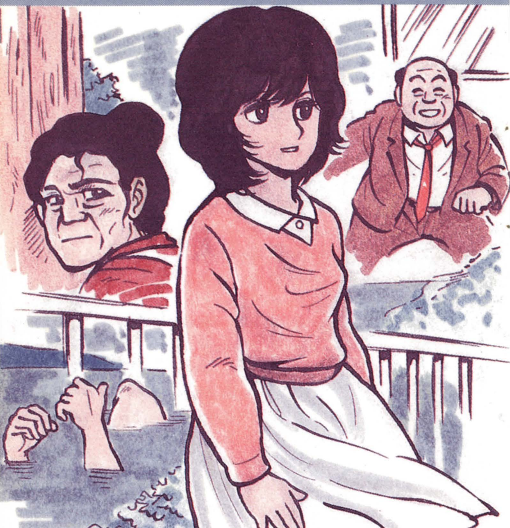
２）カートリッジの端子部に手で触れたり、水でぬらすなどして汚さないようにしてください。故障の原因となります。

３）シンナーやベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。

(注意)このカートリッジを無断で複製することを禁じます。また、ゲームの映像、内容などを無断で出版、上映、放送することを禁じます。

もくじ

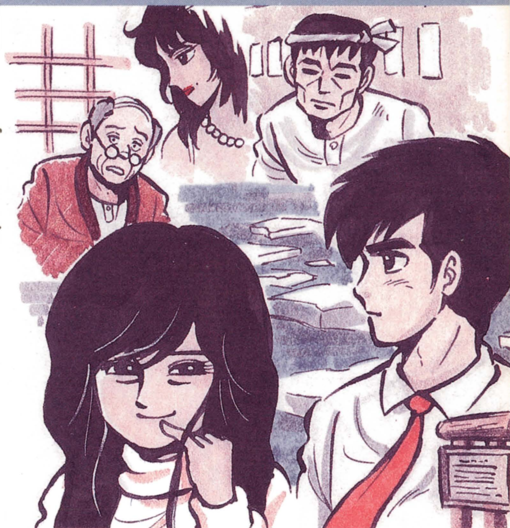
■ストーリー/堀井雄二■グラフィック/荒井清和■音楽/上野利幸■プログラム/中島成巳■グラフィック入力/本谷浩明■プログラム・コーディネート/斉田英一■テストプレイ/鈴木弘明■プロデュース/塩崎剛三■監修/小島文隆



A ストーリー

東京湾、晴海埠頭にあがった男の死体……。それが、この事件の発端だった。

単純な殺人事件。酔っ払い同士のケンカとかヤクザ同士の抗争とか……。どんな刑事で



も、そう判断しただろう。
　それが、オホーツクを舞台にした連鎖殺人になっていこうとは、いったい誰が推測できただろうか……。
　すべては、あの東京湾での殺人が、はじまりだった。そして……。

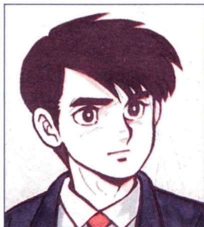
B 北海道詳細マップだっ!!



『オホーツクに消ゆ』の舞台・北海道だっ!!
ゲーム内に登場する地名はほとんどここに書いてあるから、いま自分がどこにいるかわからなくなったら、この地図を見よう。しっかり土地カンをやしなうのだぞっ!!

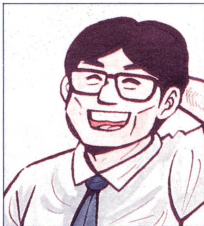


C 主要登場人物たちだぜっ！



猿渡俊介（シュン）

釧路署の若手刑事。主な捜査の舞台となる北海道で、君の片腕となって働く。少しガンコなのがタマにキズ。



黒木五郎

君の部下。ただし、彼は東京での捜査に同行するだけで、北海道へは行かない。わりと、ひょうきんな刑事。



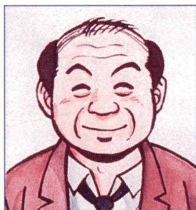
野村真紀子

このゲームのヒロイン。ごく平凡な19歳の女性。だが、彼女もまた、一連の連鎖殺人に巻き込まれていく!?



中山めぐみ

真紀子の幼なじみで、現在、東京の某女子大生。休みを利用して、真紀子と北海道旅行をしている。



山辺則之

北海道、釧路署の署長。脇役的な存在ではあるが、北海道へ着いた君を快く出迎えてくれる。



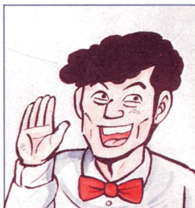
増田文吉

この北海道連鎖殺人の第1の被害者。東京湾に彼の死体があがったところから事件は始まるのだ。



高野さん

東京湾で増田の死体を発見した唯一の参考人。だが、あまり有力な手がかりは得られない。



ルブランの呼び込み

ルブランの店先で客引きをしている。見るからに軽そうなノリであるが、実際、軽い人間である。



アケミ

高田馬場、キャバレールブランの人気ホステス。彼女はなぜか、警察を極端に嫌うのであった……。



ルナ

アケミと同じく、ルブランのホステス。増田がこの店に立ち寄った際についたホステスらしい。



増田たみ

殺された増田文吉の妻。生活につかれていて、いつも洗濯をしている。増田の秘密は、何も知らない……。



飯島幸男

殺された増田は、彼と関係があったらしい。北浜の駅員は、彼を地元の実力者だったというのだが……。



ゲンさん

札幌、すすき野のろばた焼き屋〝コロポックリ〟の店員。ガンコ者で昔かたぎの性格である。



白木雄九郎

東京の某大手スーパーの社長。北海道旅行をしていた彼も、犯人の標的となるのであった。

D 遊びかたの説明だぜっ!!

さあて、登場人物紹介のあとは、いよいよ遊びかたの説明だぜっ!! ここをしっかりと読んで、いちはやく事件を解決しよう。すべては、君の腕しだいなのだっ!!

●ファミリーコンピュータに『北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ』のカセットをセットし、スイッチを入れると、オープニング音楽が流れ始め、タイトル画面が表示されます(写真①)。セレクトボタンで▶を上下させて、ゲームをはじめからする(GAME START)か、前の続きからする(CONTINUE)かを選んでください。

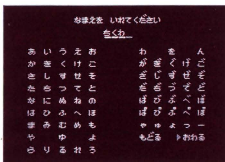
●どちらを選んだ場合でも、黒木かシュン(君の部下となる刑事)がメッセージの表示スピードをたずねてきます。✚ボタンの上下で選んでください。通常は〝ふつう〟で遊ばれることを、おすすめします。



⬆写真①。物語の始まりだ!!

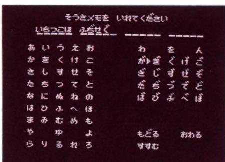
はじめて遊ぶときは“GAME START”を選ぼう!!

●“GAME START”に▶をあわせてスタートボタンを押すと、画面は名前を入力するモードに変わります（写真②）。✚ボタンで▶を動かして文字を選び、Aボタンで入力してください。4文字まで登録できます。



⬆写真②。名前を登録しよう。

●前回の続きから遊ぶときは、“CONTINUE”を選びます。▶を“CONTINUE”にあわせて、スタートボタンを押してください。画面は、捜査メモ入力画面（写真③）になります。ここでは、前回ゲームをやめたときに書きうつした“そうさメモ”を入力してください。1文字のまちがいもなく入力されれば、前回と同じ状態から捜査再開することができます。



⬆写真③。捜査メモの入力だ。

疲れたら、捜査メモだぜっ!!

●殺人事件の捜査は、きびしく、つらいものです。とても1日で解決、というわけにはいきません。早い人で2、3日、普通なら1週間くらいはかかるはずです。

●ゲームに新しい展開がなくなってしまったときや、捜査にいきづまってしまったときは、"そうさメモ"を取って、思い切って捜査を中断しましょう(写真④)。

●コマンドB群の一番下にある"そうさメモ"(18ページ参照)のところに▶をあわせてAボタンを押せば、いつでも捜査メモを取ることができます(捜査メモは基本的にすべてのシーンで取れますが、一部例外として取れない場所もあります。注意してください)。

●捜査メモは、20文字で構成されています。うつしまちがえないように、5文字ずつ4組にくぎって書くようにしましょう。1文字まちがっただけでも、ゲームの続きはで



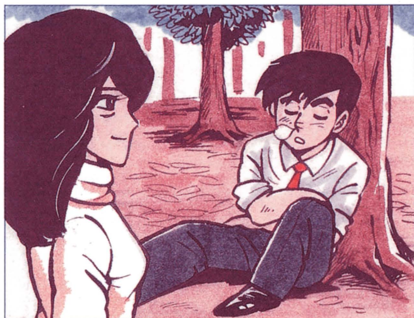
写真④。必ず書きうつそう。

きなくなってしまいます。慎重に書きうつしましょう!!

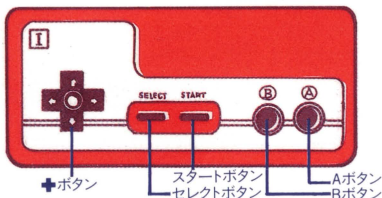
●一度捜査メモを取ると、画面は"つづく"となって(写真⑤)、コントローラー入力を一切受けつけなくなります。再び捜査に戻りたいときは、一度スイッチを切るかリセットを押して、タイトル画面に戻ったのち、"CONTINUE(コンティニュー)"で捜査を再開してください。



⬆写真⑤。今日の捜査は終了!



コントローラーの使いかただっ!!

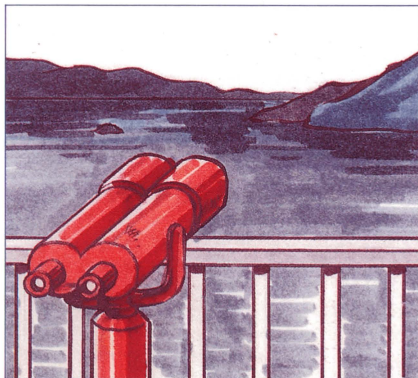


● ✚ボタン…………コマンドを選択するときに使います。通常は▶を上下に動かすだけですが、電話モード、そこをしらべ3モードでは、▶や☝を上下左右に動かせます。

● Aボタン…………コマンドを入力したいときに押してください。またメッセージの下に▼が点滅しているときは、このボタンを押すと次のメッセージが表示されます。

● Bボタン…………Aボタンで選んだコマンドを途中でキャンセルしたいときに使います。また、このボタンを押せば、14個のコマンドのA群、B群が切り替わります。

● スタートボタン
● セレクトボタン
……使用しません。



E コマンドは14種類あるっ!!

君は腕ききの警部。東京では部下の黒木、北海道では部下のシュンに命令して、事件を解決するのだっ!!　命令できるコマンドは、基本的に14種類。画面右側にコマンドは表示されてるぞ(Bボタンで A群、B群を切り替え)。

A群		B群
ばしょいどう		なにか　しらべろ
あたりを　みろ	Bボタンで切り替え	なにか　とれ
ひとに　きけ		しゃしんとれ
ひと　しらべろ	←→	もちものみろ
ひとに　みせろ		でんわ　かけろ
ひと　さがせ		トランプを　する
だれか　よべ		そうさメモ

1.ばしょいどう

どこか別の場所で捜査をしたい、と思ったときに、このコマンドを選びます。行くことのできる場所があるときは、行き先の選択肢が出ますから(写真)、行きたい場所に▶をあわせて、Aボタンを押します。ただし、行き先の選択肢は、7つま

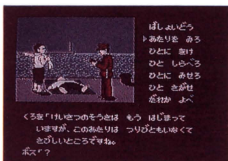


でしか出ません(Bボタン切り替えなし)。

A地点からC地点へ行きたいけど選択肢に出ないというときは、B地点を経由すると移動できることがあります(例. A→B→C)。

2.あたりを　みろ

いまいる場所の様子を調べるコマンドです。新しいシーン（画面）に来たときなどは、このコマンドを使いましょう。部下（黒木かシュン）が目に見えない事実を発見してくれるかもしれません。画面上では隠れていることも、あるのです。



3.ひとに　きけ

画面上に人がいないときは、あたりの人に"きき込み"をします。人がいるときは、その人に向かって質問します。

場合によっては選択肢が出ますから、そのときは、聞きたい内容に▶をあわせてAボタンを押します。



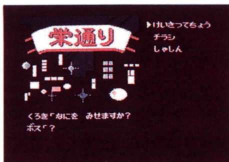
4.ひと　しらべろ

画面上の人たち、そのシーンに関係ある人たち、あるいはあたりの人たちについて調べるコマンドです。大事な証言をしてくれたけど、この人はあやしくないのかとか、被害者の身元を確かめたいとか思ったときに使います。選択肢が出たときは、▶を動かしてAボタンでオーケーです。



5.ひとに　みせろ

君の持っている持ちもの(証拠品)とかを画面上に見えている人物、あるいはあたりの人に見せるコマンドです。持ちものがあるときは選択肢が出ますから、▶を動かしてAボタンを押してください。



“しゃしん”を選んだときは、誰の写真を見せるかについてもう一度選択肢が出ますから、同様に決定します。

6.ひと　さがせ

犯人、あやしい人、行方不明の人などを捜すコマンドです。心あたりの人がいる場合は選択肢がいくつか出ますから、✚ボタン＋Aボタンで指定します。

もちろんAシーンでは手がかりがなかったが、Bシーンでは手がかりがあったなどということもひんぱんに起こります。注意してください。



7.だれか　よべ

容疑者、目撃者などを呼び出したいときに使います。このコマンドを使ったときは、基本的にコマンド体系が変わります（28ページを参照)。使えるコマンドは6つ。シーンを変えたいときは、″ばしょいどう″か″ひきとらせろ″を使ってください。

このコマンドも、呼べる人がいるときは、選択肢が出ます。



8.なにか　しらべろ

“ひとしらべろ”は人を調べるコマンド、“なにかしらべろ” はものを調べるコマンドです。うまく使いわけてください。

調べる対象があるときは、いくつか選択肢が出ます。✚ボタンの上下で▶を動かして、Aボタンで決定します。選択肢のなかに調べたいものがなかったときは、“そこをしらべろ”を使ってください。



〈そこをしらべろ〉





画面内をくまなく調べるコマンドです。このコマンドを選ぶと、写真のように☝が出てきますから、✚ボタンの上下左右で調べたい所に☝を動かして、Aボタンで決定します。

かなり小さな範囲でも情報が変わりますから、場所の指定は慎重にしてください。これは、とても重要なコマンドですよ!!

9.なにか　とれ

手に取ったり、持ちものに加えたり、ものを買ったりするコマンドです。取るものがあるときは選択肢が出ますから、例によって✚ボタンとAボタンで決定してください。

捜査上で重要なものは、持ちものとして加えられますが、それほど重要でないものは、持ちものにはなりません。そのあたりを捜査の基準にしましょう。



10.しゃしんとれ

被害者の写真をとったり、証拠写真をとったりするコマンドです。写真をとったときは、画面がチカッとしますから、それを目印にしてください。

ただし、捜査上で重要な写真のすべてが、現場でとるものとは限っていません。たとえば、思わぬ場所で、思わぬ人から手に入ることもあるのです!!



11.もちものみろ

所持品、証拠品などを、君、あるいは部下（黒木カシュン）が見るコマンドです。人に見せるためのコマンドではありませんから、注意するようにしてください。



このコマンドを選べば、持ちものがある場合は選択肢が出ます。✚ボタンで選んで、Aボタンで決定してください。

12.でんわ　かけろ

電話をかけるためのコマンドです。このコマンドを選ぶと、写真のように、コマンド表示欄にプッシュホンが表示されます。✚ボタンで▶を移動させて、Aボタンで番号を入力してください。



なお番号は、その種類によって、自動的に3ケタ、7ケタ、10ケタで入力を終了するようになっています。

13.トランプを　する

北海道での捜査中にだけ、このコマンドが選択可能になります。このコマンドを選べば、シュンとのブラックジャックモードに入ります(ルールは26ページ参照)。シュンが負けるとくやしがって、何かするどいことをいうかもしれません。ただし、トランプができない場所もありますから、注意してください。



14.そうさメモ

捜査メモ(捜査再開のためのパスワード)を取るコマンドです。ただし、1回でも捜査メモを出力してしまうと、捜査続行するには電源を切るしかありません。捜査を再開するには、タイトル画面に戻して、CONTINUE(コンティニュー)するしかないのです。もしあやまって捜査メモを出力してしまったときは、しっかり紙に書きとめましょう。



F ブラックジャックの遊びかただっ!

●"トランプをする"を選べば、シュンとブラックジャック(トランプゲームの一種)をするモードになります。しっかりとルールをおぼえましょう(ここで使っているのは、ログインソフトの特別ルールです)。いきづまったときは、積極的にトランプに挑戦してください。

●使うカードは52枚(各マーク13枚×4)。ジョーカーは使いません。

●2枚以上、5枚以内の手札で、21に近い点数(オーバーはだめ)にするのが目的です。

●21点以内で、点数の高いプレイヤーの方が勝ちとなります。

●各カードの点数は図1の通りです。J、Q、Kは10点、Aは1点か11点の好きな方、2〜10はそれぞれ数字と同じ点数で数えます。マークは関係ありません。

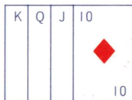
●図2だと、23点

図1

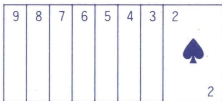
1点か11点



10点



カードの数字と同じ点数



でオーバー、失格です。

●図3は21点。最高点です。悪くても引き分けです。

●さて、ゲーム方法です。まず、シュンと君のカードがオープンでくばられます。ここで、かけるチップ数(最高5枚)を決めてください("やめる"を選べば捜査に戻ります)。

●かけ終わったら、シュンがカードを引きます。もし、シュンがオーバーしたときは、この時点で君の勝ちが決定します。

●シュンがひき終わったら、君の番です。もう1枚引くかどうかを決めてください。

●すべて終われば、勝負です。勝った方にチップが加算され、負けた方は引かれます。

●チップがゼロになると終わりです。

図2 23(オーバー)

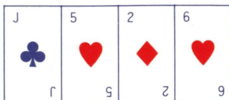
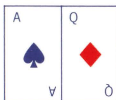
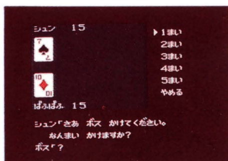


図3 21(最高点)





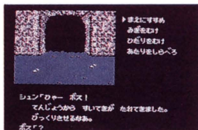
⬆チップは15枚ずつだ。

G 特殊場面での遊びかただっ!!

●捜査は基本的に14のコマンドで行ないますが、もちろん例外もあります。①参考人を呼んだとき、②ゲーム後半の夕張炭坑内移動、のときは、専用のコマンドを使います。
①参考人を呼んだときは、写真①の6つのコマンドしか使えません。シーンを変えたいときは、"ばしょいどう"か"ひきとらせろ"を使ってください。
②夕張炭坑内は3次元迷路になっています。使えるコマンドは、"まえにすすめ"、"みぎを



⬆写真①。参考人の尋問だ。



⬆写真②。夕張炭坑だぞ!!



⬆写真③。行き止まりだ!!



⬆写真④。左と前に移動可能。

むけ″、〝ひだりをむけ″、〝あたりをしらべろ″の4つだけです。

●このうち、移動用のコマンドは〝まえにすすめ″だけです。右に進みたいときは、一度右を向いてから前に進んでください。後ろに進むときは、2回右を向くか2回左を向いてから、前に進めばオーケーです。

●夕張炭坑内では捜査メモを取るコマンドがありません。炭坑内に入るまえに、しっかり捜査メモを取っておくようにしましょう。



H 絶対見るな！　の㊙ヒント集

●新しいシーンに行ったときは、いちおうあらゆるコマンドを試すようにしましょう。あせらないこと！　とんでもない収穫が得られるかもしれません。

●ある場所に行って、もう１回同じ場所に行ったら、新しい事実がわかった。ある場所にしばらくいたら、むこうから情報がとび込んできた……。実際の捜査にも、こういうことがよくあります。君は警部なのですよ。頭を使って行動してください。

●たとえば、ある人にあることを聞いたんだけれど、何も知らなかった。ふーん、この人は関係ないんだな、なんてことは、あっさりと考えないように!!　別のシーンで新しい発見があったときは、もう一度戻って、聞いてみましょう。何か重要なことを話してくれるかもしれませんっ!!

●電話番号、人名、地名などは、積極的にメモするようにしましょう。

●このゲームでは、たくさんの人物が登場します。最初は殺された増田文吉ひとりですが、捜査が進むうちに関係者、被害者の輪が広が

っていきます。登場人物を整理して、相関図などを作ってみるのも、ひとつの手ですね。

●つねに犯人、動機などを推理しながら、捜査をするようにしてください。ただボタンを押しているだけでは、いつまでたっても先には進めません。

●このゲームでは、あることをしたためにゲームが終わらなくなった!! などということは一切ありません。これは絶対にヒミツなんですが、どんなことをしても、どんな状況の捜査メモからでも、ゲームを終了させることができます。安心してください。

●捜査にいきづまったときは、もう一度、今までの自分の行動を思い出してみましょう。どこかに取りこぼしがあるはずです。

●たとえば"そこをしらべろ"モード。指を動かしていると、何か重要なことが発見できるかもしれません。

●トランプに勝って、シュンのひらめきにたよるというのも、ひとつの方法です。困ったときには、トランプですよ。

●どうしてもわからない人は、隔週誌『ファミコン通信』(アスキー発行) をごらんください。随時、ヒントを掲載していく予定です。



LOGiN SOFT

株式会社アスキー

〒107 東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

TEL 03・486・7111